

| Esquema de la Programación didáctica | |
|---|---|
| Profesor/a | Alberto Marruenda |
| Departamento | Informática |
| Curso / Nivel | 4 ESO |
| Materia | Taller de profundización de videojuegos |

| Secuenciación de contenidos | | | |
|------------------------------------|---|--------------------------|-----------------|
| EVALUACIÓN | UNIDADES | Sesiones / unidad | Sesiones |
| 1ª Evaluación | UDI 1. Creación de una colección de minijuegos | 10 13 | 23 |
| 2ª Evaluación | UDI 2. Creación de un videojuego web multinivel | 19 | 19 |
| 3ª Evaluación | UDI 3. Creación de un videojuego para móvil | 16 | 16 |
| | | | |

| Criterios de evaluación |
|---|
| <p>3º.TADV.BL1.1.1. Crear aplicaciones y juegos sencillos utilizando estructuras de programación simples y siguiendo una estrategia guiada</p> <p>3º.TADV.BL1.1.2. Crea aplicaciones sencillas, escogiendo los operadores, estructuras de control y funciones adecuadas para conseguir sus objetivos.</p> <p>BLOQUE 2: PROGRAMACIÓN DE JUEGOS PARA WEB</p> <p>3º.TADV.BL2.1.1. Crea juegos sencillos que incluyen alguno de los elementos clave de un videojuego web.</p> <p>3º.TADV.BL2.1.2. Crea el guión de un juego en el que se detalla la línea argumental, los personajes, metas, retos y los diferentes escenarios y niveles de que consta un videojuego web.</p> <p>3º.TADV.BL2.1.3. Crea un juego complejo que incorpora elementos como una presentación de la historia, menús, rótulos, animaciones de los personajes, y distintos niveles de dificultad creciente.</p> <p>3º.TADV.BL2.2.1. Crea distintos tipos de imágenes utilizando aplicaciones informáticas que</p> |

permitan diversas operaciones como la transformación digital, la realización de dibujos, la integración de textos, el trabajo con capas, el tratamiento del color o la aplicación de filtros y efectos, así como su exportación a diversos formatos, para su utilización en videojuego.

3º.TADV.BL2.2.2. Diseña imágenes, utilizando técnicas y recursos digitales, para representar escenarios y personajes que se adecuan a la línea argumental de un videojuego.

3º.TADV.BL2.2.3. Incorpora imágenes de Internet a juegos respetando los derechos de autor e indicándolo la procedencia de estas en caso de que sea necesario.

3º.TADV.BL2.3.1. Obtiene música y sonido utilizando aplicaciones informáticas que permitan la composición musical a partir de grabaciones, sintetizadores o muestras de instrumentos, mediante operaciones como el trabajo con canales, edición, recorte, aplicación de filtros, así como su exportación a diversos formatos, para su utilización en videojuego.

3º.TADV.BL2.3.2. Crea composiciones musicales simples, utilizando técnicas y recursos digitales, para expresar ideas y emociones adecuadas al contexto argumental de un videojuego.

BLOQUE 3: PROGRAMACIÓN DE JUEGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

3º.TADV.BL3.1.1. Crea juegos sencillos que incluyen alguno de los elementos clave de un videojuego móvil.

3º.TADV.BL3.1.2. Crea el guión de un juego en el que se detalla la línea argumental, los personajes, metas, retos y los diferentes escenarios y niveles de que consta un videojuego móvil.

Criterios de calificación

Los contenidos se han distribuido en unidades didácticas.

La nota de la evaluación será la media de las unidades impartidas durante la misma.

En el caso de que alguna unidad no se haya terminado de impartir la nota será la media de las actividades realizadas.

La nota final del curso será la media de las notas de las unidades didácticas.

A lo largo del curso el profesor podrá realizar recuperaciones de las unidades didácticas suspendidas si así lo considera oportuno.

Los resultados se reflejarán según la siguiente tabla.

| NOTA | CALIFICACIÓN |
|--------|--------------|
| 5<nota | Insuficiente |

| | |
|-----------------|---------------|
| 5 < nota < 6 | Suficiente |
| 6 < nota < 7 | Bien |
| 7 <= nota < 8,5 | Notable |
| Nota >= 8,5 | Sobresaliente |

RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Los alumnos que tengan alguna materia pendiente del curso anterior podrán recuperarla mediante la correspondiente prueba extraordinaria de materias pendientes.

Se realizará una única prueba de recuperación en Mayo.

El alumno deberá realizar los trabajos y ejercicios que el profesor estime oportuno para tener derecho al examen. Los trabajos y ejercicios a realizar se comunicaran con la suficiente antelación y se entregarán el día del examen. La entrega y aprobación de dichos trabajos es imprescindible para la recuperación de la materia.

Libros y material escolar

OBLIGATORIOS

RECOMENDADOS

Recomendaciones sobre el sistema de estudio y trabajo personal

Se recomienda seguir todas las instrucciones sugeridas en el aula y la realización de todas las prácticas que están directamente relacionadas con el proceso de evaluación.